



関西学院大学リポジトリ

Kwansei Gakuin University Repository

自己実現理論を起点としたEntertainment Design Assetの提案とその分析事例報告

著者	小笠 航
発行年	2017
URL	http://hdl.handle.net/10236/00027045

自己実現理論を起点とした Entertainment Design Asset の提案とその分析事例報告

関西学院大学大学院理工学研究科
人間システム工学専攻 片寄研究室 小笠航

エンタテインメントコンテンツにおける面白さ・楽しさを担保するための手法については、ゲームメカニクスに代表されるような実装に関する有力なメソッドが複数存在するものの、コンセプトデザイン思考を支援するためのメソッドについては十分に整備されていない現状がある。本研究では、この課題に際して、人間の希求や生物学的に課された制約を起点とした、エンタテインメント性を実現するための項目群である、Entertainment design asset(以下、EDA) をデザイン思考のためのチャートとして提示する。エンタテインメントコンテンツ制作者がこの Asset をエンタテインメントコンテンツにおけるコンセプトデザインのための思考ツールとして使用することで、自らのコンテンツに対する狙いや目指すエンタテインメント性を明確にした、コンテンツ制作を行うことが可能である。これにより、エンタテインメントコンテンツにおける面白さ・楽しさの根拠を明確にすることが可能であるのと同時に、その面白さ・楽しさに向けたコンセプトデザインの補佐、また、作成したコンテンツにおける評価の軸の明確化に有用であると考えられる。また、コンテンツ作成者の目指す面白さ・楽しさと、評価者の注目する部分の共通語として EDA が使用されることで、よりエンタテインメント性に対する深い議論ができることが予想される。

本研究では、この EDA の一例として、「人に語りたくなる要素」を取り上げ、考察を実施する。この実施に際し、「人に語りたくなる要素」に対する、Maslow の自己実現理論や McClelland の欲求理論などといった心理学分野からの分析と、「人に語りたくなる」現象の要因となる要素の考察を行う。また、それらの分析や考察を実現した事例として、ユーザや参加者からの評価の高かった実際のコンテンツを題材に調査を実施する。本稿では、これらの調査のもと、当該 EDA が人間の希求を満たすために考慮すべき項目として二つの項目を挙げ、その実現方法について論じる。